

# CASTELL DE CARTES

## Objectius

- Treballem les causes dels conflictes, l'aparició de la violència, la seva inutilitat i les alternatives possibles.
- Descubrim la pròpia tendència a la violència i reflexionem sobre la necessitat d'una cultura de pau.

## Grup

- Entre 10 i 20 persones • A partir de 12 anys

## Material

- Un parell de jocs de cartes • Plastilina • Tapet de jugar a cartes • Paper i llapis
- Dues taules i una cadira per a cada participant

## Dinàmica

Durada total: 1h 30m aproximadament.

De primer es divideix el grup en tres equips. A un d'ells, en privat, se'ls explica que a continuació crearem un conflicte entre els altres dos equips i ells seran observadors. Hauran d'apuntar què passa (què fan els jugadors, què diuen, què senten, etc.). Les consignes són: no relacionar-se per res amb els jugadors i apuntar tot el que vegin, ho considerin d'interès o no.

Als altres dos equips se'ls demana que triïn un nom que els identifiqui. Aquí els anomenarem A i B. A l'equip A se li dóna un joc de cartes, una pastilla de plastilina i una tapet de joc d'aquells de color verd (opcional). A l'equip B se li dóna un joc de cartes i prou.

A tots dos equips se'ls explica que són dues poblacions de l'edat mitjana i que han de fer un castell de cartes que simbolitzarà la fortificació que els defensarà de l'enemic (l'altre equip). Tenen deu minuts per fer el castell i l'equip que en acabar el compte enrere, tingui el castell més gran, guanyarà el joc. És molt important remarcar que l'objectiu és guanyar, guanyar i guanyar. I que només comptaran els castells que estiguin drets en l'últim segon del compte enrere. No poden emprar cap material que no se'ls hagi donat.

Es pot fer un rètol que digui "Objectiu: guanyar! Tot s'hi val" i treure'l cap al final si es veu que hi ha massa passivitat. Es comença el joc. L'animador no ha d'intervenir per a res que no sigui fer complir les normes. Ni tan sols hauria de respondre a les preguntes que els jugadors li facin. En tot cas, pot orientar els observadors per tal que facin bé la seva tasca.

Un cop passats els 10 minuts, s'inicia un debat, començant amb els apunts dels observadors i continuant amb els comentaris dels jugadors de tots dos equips. De primer, cal fer èmfasi en els sentiments i les reaccions que hi ha hagut durant el desenvolupament del joc, deixant que tothom pugui explicar-se. Un cop iniciat el diàleg, cal anar avançant cap a l'anàlisi del conflicte que s'ha produït, tot aprofundint en les seves causes. Finalment, s'han de buscar realitats del nostre entorn que siguin comparables al conflicte que ha tingut lloc.

## Coses que acostumen a passar

- Els participants del grup B s'avorreixen i es desmotiven perquè veuen que no poden guanyar.
- Els participants del grup A se senten els "senyors" de la situació. Són els qui estableixen les normes.
- Algú de l'equip B prova de negociar un intercanvi de materials, sense èxit, o demana caritat.
- Algú de l'equip B intenta robar material a l'equip A.
- Algú fa malbé el castell de l'altre equip i comença una "guerra oberta" (que el monitor o monitora ha de deixar que tingui lloc, sense que s'arribi a les mans, òbviament).
- Algú s'enfada de debò malgrat que és un joc.
- Durant el desenvolupament del joc es formen estratègies de guerra, defenses "militars", etc. (la plastilina acostuma a acabar servint de míssils balístics).

## Simbolismes de la dinàmica

- L'objectiu de guanyar l'altre representa la competitivitat típica del neoliberalisme (els estats més rics, generalment occidentals, volen seguir sent els més rics).
- El repartiment injust del material simbolitza la violència estructural del món (injustícia econòmica).
- Les actituds dels jugadors són, tot sovint, comparables a les actituds tant personals davant dels conflictes, com dels països-estats (no reconeixement de la injustícia, sentiments de superioritat i inferioritat, tendència a la defensa "armada", negativa a cooperar de veritat, sentiment de bondat de l'equip A quan en realitat fa una caritat misèrrima, etc.).
- Notes: Per fer més dinàmica l'activitat, es pot donar material inútil a l'equip B per tal de crear confusió (per exemple una màquina de fer forats o uns imperdibles). D'aquesta manera s'aconsegueix donar-los esperances, que ben aviat es converteixen en frustració.

## Algunes reflexions a les quals és bo arribar

- Les actituds violentes davant del conflicte mai el solucionen, sinó que l'empitjoren. La violència provoca més violència (el que es coneix com a espiral o escalada de violència).
- La violència és qualsevol acte que fereix l'altre o que té la intenció de fer mal. Les conseqüències de la violència són la destrucció, l'odi i el rencor.
- Les causes de l'aparició de la violència directa són: desavantatge social o injustícia (violència estructural), competitivitat (és diferent ser 'competent' que 'competitiu'), manca de normes consensuades, violència cultural (en el fons, creiem que la violència és útil i necessària).
- Hi ha la possibilitat d'actuar sense passivitat, però sense emprar la violència: la noviolència. Les alternatives a la violència ens costen de veure i depenen de la nostra pròpia actitud personal (diàleg, escolta activa, respecte, etc.).
- És més fàcil desmuntar el castell que construir-lo. El mateix passa amb la pau. No pot haver-hi una pau duradora sense justícia.
- L'animador ha jugat el paper de la societat, que fomenta la competitivitat i la violència estructural (mal repartiment dels recursos). A més, tal com passa a nivell internacional, ha plantejat un context sense normes consensuades per tothom, on és fàcil que imperi la llei del més fort.

